

我們不是英雄：韓國篇 - 活動說明



故事背景：

諾克斯事件爆發後1個月，病毒已經瞬間蔓延到全球，包括韓國，在一個名叫“洗馬”的地區，一群倖存者被困在一間公寓的天台，他們不是特種部隊，不是什麼救世英雄，只是像你我一樣的尋常百姓。食物漸漸耗盡，殭屍數量和力量越來越可怕，他們需要在喪失希望前離開這片死亡之地。

活動內容大綱：

所有玩家將會在韓國洗馬的一棟公寓天台開局，並設法集齊物資抵達撤離點。

活動策劃人簡介 - 希利奧



哈囉！我是希利奧，遊戲用戶名為HerioJohnX，本次活動的策劃人。
目前我專注於為殭屍毀滅工程的玩家們服務，
[“新手觀念與思維教學 - 讓你輕鬆活過首個一星期！”](#)的作者。
由於我同時是巴哈姆特 - 殭屍毀滅工程版版主，因此有不少人稱我為版主。
擁有一個Youtube頻道，目前專注於講解殭屍的內容，訂閱支持將會非常感激！

[Youtube頻道 - HerioJohnLifeOfGaming連結](#)
[希利奧的遊戲人生Discord連結](#)

伺服器提供者簡介 - Minidoracat



大家好，我是 Minidoracat，因為我非常熱愛遊戲，也樂於分享。
所以我經常會做一些 MOD 教學、製作 MOD、或是協助解決一些遊戲或伺服器的問題
平常也喜歡直播以及架設伺服器和大家同樂，
從 2012 堅持至今 往後也會繼續和大家一起開開心心玩遊戲！
如果可以，希望各位可以多多訂閱或觀看我的直播哦！
各位的支持會是我繼續奉獻的動力，也歡迎到我們的 Discord 大家庭來哦！

[Youtube連結](#)
[Twitch連結](#)
[Discord社群連結](#)

玩家獲勝條件：

所有仍存活的玩家角色抵達兩個其中一個撤離點，並滿足以下所有條件：

- 擁有“仍存活人數” X 8重量單位的食物
(非腐爛，非昆蟲，非毒物，飲料可，料理可，調味料可，罐頭類不須打開)。
- 擁有“仍存活人數” X 10重量單位的純淨水(非飲料，非骯髒水)。
- 擁有能載下仍存活人數的載具(引擎能點燃，載具可行駛，4個輪胎必須存在)。
- 擁有撤離的載具 X 20重量單位的汽油
(汽車內的油箱不算，一罐汽油罐重5單位，裝有汽油的飲水桶重20單位)。
- 所有仍存活的角色抵達與遞交物資的同一個撤離點。

*要求的物資將會在撤離點上遞交，由遊戲主持人檢查。

*物資可以分批，不同時間遞上，但須集中在同一個撤離點。

玩家失敗條件：

- 1.【全滅】- 到最後，你們也迎來了和其他人一樣的結局。

所有玩家角色不再存在。

- 2.【沒有出路】- 我們被困住了...沒有希望了...

在活動結束前，沒達成獲勝條件。

基地的選擇：

以下地點已經擁有最基本的防禦措施，一些物資，
擁有幾個方便玩家集中和管理物資的極大容量儲存箱。

（這些基地並非必須選擇與前往，玩家可自行選擇任意建築作為基地或自行建造基地。）
（玩家的基地選擇，都會根據地理位置而決定晚間屍潮襲擊的強度，
越靠近城市地帶屍潮越強。）
（玩家隨時可以根據遊戲狀況變更基地的位置。）
（以下基地的位置將會在遊戲內以地圖上的標記說明。）

1. 郊外教堂

儲存箱數量：3個

已有物資：少（大多為書籍與食物）

已有防禦措施：簡陋

預計晚間屍潮強度：小

2. 體育館

儲存箱數量：7個

已有物資：一般（大多為體育用品）

已有防禦措施：一般

預計晚間屍潮強度：中

3. 修車廠

儲存箱數量：4個

已有物資：一般（大多為修車零件，金屬與工具）

已有防禦措施：齊全

預計晚間屍潮強度：中

4. 市中心建築工地倉庫

儲存箱數量：10個

已有物資：多（大多為木材，金屬與工具）

已有防禦措施：簡陋

預計晚間屍潮強度：大

5. 建築工地

儲存箱數量：8個

已有物資：多（大多為木材，金屬與工具）

已有防禦措施：無

預計晚間屍潮強度：大

6. 食品商場

儲存箱數量：10個

已有物資：豐富（大多為食物，烹飪用具）

已有防禦措施：一般

預計晚間屍潮強度：大

晚間屍潮襲擊說明：

殭屍將會在晚上11點形成屍潮，分數波向玩家所在地襲擊。

屍潮的規模，波數將會根據以下因素受到影響：

- 已過日數
- 基地的位置

活動機制 / 規則：

- 本次活動採取一條命機制，角色死亡無法創新角色，角色死亡等同從活動淘汰。
- 如果玩家缺席活動超過完整1個活動日，該扮演的角色將列為死亡。
(如是由於技術性問題或有事前通知，則可斟酌處理。)
- 遊戲時數低於150小時的玩家如果在遊戲第1 - 2天裡受到殭屍病毒感染，可要求獲取一隻治愈病毒的疫苗，整個活動期間僅限一次。
- 同一位角色只能由一名玩家扮演。
- 角色的職業和特性必須完全遵從角色說明文件，不得多點少點。
- 大部分玩家角色都有一個領導者效果，將會被選為團隊領袖的時候啟用，效果影響全部玩家。
- 玩家在開局之前需要透過遊戲主持人舉辦的投票活動選出哪個玩家擔任團隊的領袖，從而啟用他的領導者效果。
- 大部分玩家的角色屬於同一個團隊，每個團隊都有它們所屬的支線任務，部分支線任務可能要達成某些條件才會變得可用，支線任務並非一定要完成，部分任務獎勵將能為那個團隊的成員帶來增益。任務的詳情請參考角色說明文件。
- 本活動僅在韓國地圖裡進行，原版肯塔基州地圖移除。
- 殭屍能力普遍被大幅增強，它們可能會出現生命力強韌的個體，也會有中途加速的步行殭屍，也會有跑屍。
- 晚上11點 - 凌晨5點戰鬥經驗值4倍($0.5 \times 4 = 2$)。
- 當玩家擊殺300只殭屍後，將會開始有機率取得麻木特性，機率隨著擊殺數而上升，擊殺500只殭屍必定能獲得。
- 從疲勞到睡飽僅需現實時間約2分鐘。

- 你可以使用汽車點煙器或烤爐或營火來點燃香煙。
- 大幅提高對殭屍的火焰傷害，大幅減低對玩家的火焰傷害(僅限火焰，爆炸傷害不變)。
- 在技能等級達到指定要求，
可以用兩項相同近戰武器用錘子和釘子把那把武器升級到下一階段，
每一階段將會提升其攻擊力和耐久值，武器達到最高階段將永不損壞。
- 除了特殊情況以及部分支線任務提供的獎勵外，沒有其他獲取疫苗的途徑。
- 禁止以完全封閉式的無敵牆以及浮空建築作為防守屍潮襲擊的手段。
- 如果遊戲主持人判斷無敵牆導致過多殭屍陷入晃神狀態，
將會在作出警告後破壞部分無敵牆。
- 本活動使用傳送石碑作開局傳送玩家用途，玩家在遊戲期間不得自行製作傳送石碑。

沙盒世界設定：

- 遊戲1天 = 現實1小時
- 玩家經驗值獲取量:0.5
- 閱讀書籍速度:5x
- 末日後1個月，開局停水停電
- 火勢蔓延:關閉
- 房屋報警機率:稀有;房屋上鎖機率:偶爾
- 夜間暗度:第3級 - 黑暗
- 沒有直升機事件
- 物資普遍非常稀有，尤其是食物
- 玩家建築強度:高
- 沒有倖存者車輛;車輛狀況非常低;車輛警報器:稀有;車輛噪音2倍。
- 殭屍病毒:僅限咬傷
- 殭屍圍攻撲殺與跨越前撲開啟
- 感染致命:2 - 3日

- 殭屍化時間:0 - 1分鐘